Willkommen

Der überwältigende Erfolg unseres ersten virtuellen Musikers - des Virtual Guitarist – hat uns gezeigt, dass es einen großen Bedarf an intelligenten Tools gibt, mit denen der Anwender die Rolle des Produzenten – und nicht des Musikers – übernehmen kann. Tools, die professionelle, authentische Tracks „einspielen" können, weil sie von Musikern gefüttert wurden, die zu den Besten ihres Fachs gehören.

Warum seine Zeit damit verschwenden, zur Imitation eines Conga-Spielers stundenlang ein Multisample mit MIDI-Programming wiederzubeleben? Warum nicht gleich die amtlichsten Musiker engagieren?

Dank der eigens entwickelten FlexGroove Engine liefern Wizoos Virtual Percussionists echte Performances von echten Musikern – und Sie sind der Produzent.

Feel, Arrangement, Timing, Tempo, ja sogar der Mix liegt allein in Ihren Händen. Ob's ein Hit wird, liegt also nur bei Ihnen.

Die Basis-Grooves für Latigo wurden produziert vom Grammy-prämierten Songwriter und Keyboarder Clay Ostwald, Perkussionist Edwin Bonilla und Drummer Olbin Burgos – allesamt Mitglieder von Gloria Estefans Miami Sound Machine, der wohl besten Latin-Rhythmusgruppe der Welt.

Und diese Cracks spielen nun für Sie. Eigentlich unbezahlbar, oder?

Viel Erfolg mit Latigo wünscht Ihnen Ihr

Systemvoraussetzungen und Installation

System Requirements

- **Mindestvoraussetzungen PC**
  - Pentium® III 500 MHz oder AMD7 (Pentium 4/Athlon 1 GHz oder schneller empfohlen).
  - 256 MB RAM.
  - 2 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte.
  - Windows® XP.
  - VST-2.0-kompatible Host-Software.
  - MIDI-Interface.
  - DVD-ROM-Laufwerk für die Installation.
  - Internet-Verbindung zur Software-Zertifizierung.
- **Mindestvoraussetzungen Mac**
  - Power Macintosh® G3 500 MHz (G4 oder schneller empfohlen).
  - 256 MB RAM.
  - 2 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte.
  - Mac® OS X Version 10.3.2 oder höher.
  - VST-2.0-, AU- oder RTAS-kompatible Host-Software.
  - MIDI-Interface.
  - DVD-ROM-Laufwerk für die Installation
  - Internet-Verbindung zur Software-Zertifizierung.

Installation auf dem PC

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows XP.
2. Legen Sie die Programm-DVD in das DVD-Laufwerk des Computers ein.
3. Öffnen Sie das Verzeichnis PC auf der DVD, und starten Sie Latigo Setup.exe

Deinstallation auf dem PC

1. Öffnen Sie die Systemsteuerung.
2. Doppelklicken Sie auf „Software".
3. Wählen Sie Latigo aus der Liste.
4. Klicken Sie auf „Entfernen" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation auf dem Mac

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und warten Sie, bis Mac OS X hochgefahren ist.
2. Legen Sie die Programm-DVD in das DVD-Laufwerk des Computers ein.
3. Öffnen Sie das Verzeichnis OS X auf der DVD, und wählen Sie den entsprechenden Unterordner, passend zu Ihrer Host-Applikation. Beachten Sie die dort befindlichen ReadMe-Texte, die weitere Anweisungen enthalten.
4. Falls Sie eine AudioUnit- oder RTAS-Host-Applikation nutzen, starten Sie den zusätzlichen Installer für die betreffende Plattform.

Deinstallation auf dem Mac

1. Löschen Sie den Ordner /Library/Audio/Plug-Ins/VST/Wizoo/LatigoData/.

   Falls Sie de Latigo Content an einer anderen Stelle Ihrer Festplatte gespeichert haben, aber nicht genau wissen wo, rufen Sie die Find-Funktion von OS X auf und lassen nach „Latigo Data" suchen.

2. Löschen Sie das Plug-In selbst. Je nach Version finden Sie dies unter:
   - VST /Library/Audio/Plug-Ins/VST/Wizoo/Latigo.vst,
   - Audio Unit /Library/Audio/Plug-Ins/Components/Latigo.component oder
   - RTAS /Library/Application Support/Digidesign/Plug-Ins/Latigo.rtas

Wizoo Produktzertifizierung

Die Produktzertifizierung ist eine einfache und schnelle Prozedur, mit der Sie sich als legaler Anwender Ihres Wizoo-Produktes zertifizieren und Ihr Produkt für den Einsatz auf Ihrem System freischalten. Sämtliche Wizoo-Produkte – ob Demo- oder Vollversion – müssen zertifiziert werden, bevor Sie sie einsetzen können.

Die Zertifizierungsprozedur ist in Ihr Wizoo-Produkt integriert. Sie brauchen zusätzlich lediglich einen Web-Browser oder ein Email-Programm – es ist nicht nötig, spezielle Applikationen oder gar Hardware zu installieren.

Um Latigo zu zertifizieren, gehen Sie so vor:

1. Öffnen Sie das Plug-In in Ihrer Host-Applikation (z.B. Sequencer).
2. Klicken Sie im Plug-In auf „Setup".
3. Geben Sie den Produktzertifizierungs-Code, den Sie auf der Ihrem Produkt beigelegten Karte finden, in das Feld „Product Certification" ein.

Nun haben Sie zwei Möglichkeiten, abhängig davon, ob Ihr Musikcomputer eine Internet-Verbindung hat. Wenn ja, fahren Sie fort wie im Abschnitt „Online-Zertifizierung" beschrieben. Falls nicht, befolgen Sie die Anweisungen des Abschnitts "Offline-Zertifizierung".

Online-Zertifizierung

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist.
2. Klicken Sie in der Setup-Page Ihres Plug-Ins auf „Certify Online".
3. Das Plug-In fragt das Wizoo Zertifizierungs-Formular vom Wizoo-Server ab und öffnet es in Ihrem Web-Browser.
4. Füllen Sie möglichst alle Felder aus, mindestens aber die mit einem Sternchen markierten (*). Das Feld „Produktzertifikat" wird vom Zertifizierungs-Server automatisch ausgefüllt.
5. Klicken Sie auf „Absenden", um Ihr Zertifikat erstellen zu lassen. Es wird Ihnen an die angegebene Email-Adresse gesandt.
6. Rufen Sie die Email ab und doppelklicken Sie den Anhang, um die Zertifizierung abzuschließen. Zur Bestätigung zeigt von nun an das Feld „Product Certification" in der Setup-Page "Product certified ..." an.

Falls Sie die Email auf einem anderen Computer empfangen, übertragen Sie die angehängte Datei bitte auf Ihren Musikcomputer und doppelklicken Sie sie dort.

Offline-Zertifizierung

Wenn Ihr Musikcomputer keine Internet-Verbindung hat, können Sie die Zertifizierung alternativ von einem beliebigen Computer mit Internetverbindung aus durchführen. – z. B. von Ihrem Büro- oder Heimcomputer.

1. Klicken Sie in der Setup-Page auf „Certify Off-line".
2. Suchen Sie in Ihrem Desktop-Ordner nach einer HTML-Datei, die nach dem Produkt benannt ist. Übertragen Sie die Datei auf Ihren Internet-Computer. Stellen Sie sicher, dass er mit dem Internet verbunden ist.
3. Dort doppelklicken Sie die HTML-Datei. Sie öffnet in Ihrem Web-Browser das Online-Zertifizierungsformular vom Wizoo-Server.
4. Füllen Sie dort bitte alle Felder aus – mindestens jedoch die mit einem Sternchen markierten. Nur das Feld „Produktzertifikat" wird vom Server ausgefüllt.
5. Klicken Sie auf „Absenden", um Ihr Zertifikat erstellen zu lassen. Es wird Ihnen an die angegebene Email-Adresse gesandt.
6. Öffnen Sie die Email und übertragen Sie die angehängte Datei auf Ihren Musikcomputer.
7. Doppelklicken Sie die Datei dort, um die Zertifizierung abzuschließen. Zur Bestätigung zeigt das Feld „Product Certification" in der Setup-Page „Product certified..." an.

Demo-Lizenzen

Auf der Installations-DVD von Latigo finden Sie Demo-Versionen weiterer Wizoo-Produkte, die Sie jeweils 30 Tage lang ohne Einschränkung testen können.

Um eine Demoversion zu installieren, folgen Sie den Anweisungen oben, lassen jedoch das Feld für den Zertifizierungscode frei.

Erste Schritte mit Latigo

So einfach Latigo auch zu bedienen ist, handelt es sich dabei doch um ein extrem leistungsfähiges und flexibles virtuelles Percussion-Instrument, das authentische Mehrspur-Percussion-Grooves aus Arabien und dem Mittleren Osten erzeugt – und das bei voller Flexibilität in punkto Tempo, Timing und Spielweise.

Die wichtigsten Funktionen Latigo lernen Sie bei folgender kleiner Einführung kennen.

Was ist ein Style?

Ein Style ist ein Percussion-Stil mit all seinen Variationen. Ein Style setzt sich zusammen aus bis zu vierzehn einzelnen Instrumenten, bis zu 61 Patterns, Fills, Mischpult- und anderen Einstellungen. Wenn Sie einen Style laden oder speichern, werden sämtliche Parameter in Latigo geladen oder gespeichert.

Styles vorhören

Bevor Sie einen Style wirklich laden, möchten Sie vielleicht wissen, wie er denn klingen wird. Wählen Sie dazu einen Style aus und klicken Sie auf Listen. Es wird eine kurze Hörprobe abgespielt.

Wenn Sie grundsätzlich beim Auswählen eines Styles eine Hörprobe abspielen lassen möchten, aktivieren Sie Auto.

Listen ist nur aktiv, wenn Latigo nicht gerade spielt.

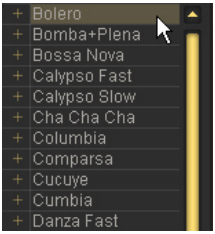
Style-Info

Wenn Sie einen Style im Styles Selector anklicken, werden Informationen wie Originaltempo und Taktart im Info Display (oben in der Mitte) angezeigt. Sie können Styles nach Tempo und Taktart sortieren lassen, indem Sie die Option Sort List unter dem Styles Selector nutzen.

Styles laden

Zum Laden eines Styles gibt es vier Möglichkeiten. Hier die einfachste:

1. Doppelklicken Sie einen Style im Styles Selector.



Der Styles Selector.

Style spielen

Sobald der Style geladen ist, brauchen Sie bloß eine Note auf Ihrem MIDI-Keyboard zu drücken (z.B. C2), und Latigo legt los – in dem Tempo, das in Ihrer Host-Applikation eingestellt ist. Die verschiedenen Variationen eines Styles sind über die MIDI-Tastatur verteilt.

Um Latigo zu stoppen, drücken Sie die Note C6 auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Das Color Keyboard

Die farbig stilisierte „Klaviatur" am unteren Rand des Latigo-Fensters ist nicht nur ein Paradebeispiel für modernes Grafik-Design, Sie können es auch mit der Maus regelrecht „spielen". Die linke Taste auf dem Color Keyboard entspricht der MIDI-Note C1 (36).

Das Color Keyboard.

Die Farbcodierung auf dem Color Keyboard gibt Aufschluss über die Funktion der verschiedenen Tastengruppen:

- **Blau**: Die blauen Tasten stehen für die Basis-Patterns. Hellblau symbolisiert Light-Versionen (weniger Instrumente).
  Die Farbschattierung können Sie selbst ändern, um z.B. Ihre bevorzugten Patterns schneller zu finden – sehr praktisch in Live-Situationen (siehe Farbkodierung im Kapitel Performen mit Latigo).
- **Grün**: Grüne Tasten spielen Fills. Auch hier stehen hellgrüne Tasten wieder für ausgedünnte Varianten.
- **Gelb**: Die gelben Tasten sind Mute Keys (Stummschaltung). Mit diesen Tasten können Sie einzelne Instrumente live ein- und ausschalten. Mehr dazu im Kapitel Performen mit Latigo.
- **Rot**: Mit den beiden roten Tasten stoppen Sie Latigo, wobei die linke Taste noch ein Ending spielt (End) und die rechte sofort stoppt (Stop).

Alle farbigen Tasten können den MIDI-Noten frei zugeordnet werden (siehe Kapitel Die Edit-Page).

Latch

Das kleine blaue Rechteck links vom Color Keyboard schaltet den so genannten Latch Mode ein und aus.

Wenn Latch nicht aktiv ist, spielt Latigo nur, so lange Sie eine Taste gedrückt halten. Wenn Sie Latch einschalten, läuft Latigo auch nach dem Loslassen weiter, bis Sie Stop oder End drücken.

Was ist ein Track?

Ein Track ist gleichsam eine Spur in einem Style – also die Performance eines einzelnen Percussionisten mit allen Variationen, Fills und Soli. Alle Tracks in Latigo können unabhängig voneinander geladen werden. Sie können einen Track einem Style hinzufügen oder einen anderen dadurch ersetzen. Theoretisch können Sie sich aus einem bestehenden Style durch Neu-Zusammenstellung von Tracks einen völlig anderen machen.

Um die Tracks des gerade geladenen Styles zu sehen, klicken Sie auf den kleinen '+'-Pfeil links vom Style-Namen im Style Selector.

Track Tabs

Für jeden Track des aktiven Styles gibt es einen Reiter (im folgenden Tab genannt). Bis zu vierzehn Tabs sind pro Style aktiv.

Track-Tabs.

Die Track Tabs finden Sie auf allen Pages. Der Tab zeigt stets den Namen, den Ausgangspegel sowie den Solo/Mute-Status des betreffenden Tracks an.

Jeder Track lässt sich individuell einstellen. Um ihn für die Bearbeitung auszuwählen, klicken Sie einfach den zugehörigen Track-Tab an. Alle anderen Track Tabs werden damit deselektiert (grau).

Hier ist die Conga selektiert.

Mit [Pfeil links] und [Pfeil rechts] auf er Computertastatur können Sie den jeweils benachbarten Track auswählen. Die Tasten [Pos1] und [Ende] selektieren den ersten bzw. letzten Track Tab.

Tab-Ausschnitt verschieben

Latigo kann bis zu acht Track Tabs anzeigen, ein Style kann jedoch bis zu 14 Tracks umfassen. Deshalb können Sie den sichtbaren Ausschnitt wie folgt verschieben:

- Halten Sie den Mauszeiger über einen Track Tab und bewegen Sie das Mausrad

oder

- klicken Sie die Scroll-Pfeile am rechten Rand der Tab-Leiste.

Die Scroll-Pfeile.

Die Instrumentensymbole

Unterhalb der Track Tabs sehen Sie einen schwarzen Bereich mit blauen Symbolen für jedes Instrument. Ein solches Instrumentensymbol veranschaulicht nicht nur das Instrument, sondern bietet darüber hinaus auch noch ein paar sehr nützliche Funktionen.

Ein Instrumentensymbol.

- **Lautstärke**: Handbuch lesen lohnt sich – denn es gibt ein sehr praktisches verstecktes Feature, das Sie sonst nicht finden würden. Wenn Sie mit der Maus auf ein Instrumentensymbol zeigen, können Sie die Lautstärke des Instruments mit dem Mausrad einstellen. Für niedrigere Empfindlichkeit halten Sie gleichzeitig die [Umschalttaste] gedrückt.
- **Track-Info**: Ein Rechtsklick auf ein Instrumentensymbol öffnet eine Infobox mit einem farbigen Bild und einer ausführlichen Beschreibung des Instruments, das auf diesem Track gespielt wird.

Conga / Quinto
Congas are long barrel-shaped Afro-Cuban hardwood or fibreglass drums with a calfskin head. Played by the fingers and palms of the hands, they are usually used in a set of two or three different sizes.
The largest drum in a Conga set is the Tumba (12- 13 inches in diameter), the medium drum is the Conga (11-12 Inches), and the smallest drum is the Quinta (around 11 inches).
The Quinta is used mainly for soloing and introducing new rhythms, the Conga and Tumba for the base rhythms.

Die Beschreibungen sind im Plug-In nur in englischer Sprache verfügbar, eine Übersetzung im Kapitel Die Instrumente.

- **Track-Mute-Status**: Wenn ein Track gemutet (stummgeschaltet) ist, wird das Instrumenten-Symbol nicht mehr farbig, sondern grau dargestellt. So haben Sie immer einen guten Überblick über alle gemuteten Tracks.

Tracks hinzufügen

Wenn Sie einen Track in einen Style laden, werden dabei all seine Einstellungen mitgeladen – beispielsweise die Klangeinstellungen.

Um einen Track einem Style hinzuzufügen, haben Sie drei Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie im Style Selector auf den Track.
- Ziehen den Track irgendwo in das Hauptfenster.

Wenn Sie den Track dabei auf einen bestehenden Track Tab ziehen, wird der dort vorhandene Track ersetzt.

- Wählen den Track im Style Selector aus und klicken Sie auf Load.

Tracks kopieren oder verschieben

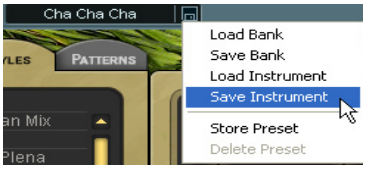
Um einen Track innerhalb eines Styles zu kopieren, ziehen Sie ihn auf einen unbelegten Tab. Wenn Sie dabei gleichzeitig die [Umschalt]-Taste gedrückt halten, wird der Track verschoben.

Track entfernen

Um einen Track aus einem Style zu entfernen, ziehen Sie den zugehörigen Track Tab aus der Tab-Leiste heraus.

Styles speichern

Wenn Sie Latigo innerhalb eines Sequenzer-Projektes einsetzen, werden alle Änderungen immer automatisch mit dem Song/Projekt gespeichert. Wenn Sie jedoch einen Style verändert oder selbst erstellt haben, können Sie ihn auf zwei Arten auf Festplatte sichern:



1. Klicken auf Save öffnet den gewohnten Save-Dialog.
2. Rufen Sie im Save/Load-Menü des Plug-In-Fensters die Option Save Instrument auf.

Wenn Sie einen Style in Latigo gespeichert haben, erscheint er automatisch im Style Selector.

Styles im Style Selector sortieren

Sie können die Style-Liste in Latigos Style Selektor nach vier Kriterien sortieren lassen:

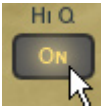
- **Name**: Wenn Sie diese Option wählen, werden Styles in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.
- **Type**: Styles werden nach Ihrer kulturellen Herkunft bzw. nach Herkunftsland sortiert.
- **Tempo**: Obwohl Latigo Styles in einem beliebigen Tempo spielen kann, hat jeder Style sein Originaltempo. Die Tempo-Option sortiert die Styles in Ordnern, die nach dem Originaltempo in bpm (beats per minute = Schläge pro Minute) geordnet sind.
- **Time Sig.**: Diese Option sortiert die Styles nach Ihrer Original-Taktart.

Gesamtlautstärke einstellen

Mit dem Drehregler Output rechts unten im Hauptfenster stellen Sie die Gesamtlautstärke von Latigo ein.

XXL-Mode

Latigo basiert auf echten Audio-Aufnahmen. Diese wurden in extrem hoher Qualität (32 Bit floating point) aufgenommen und bearbeitet, die zu entsprechend großen Datenmengen führt. Dies ist der XXL-Mode.



Um Ladezeiten und RAM zu sparen, haben wir als Standardeinstellung den Wiedergabemodus Normal vorgesehen, bei dem das Audiomaterial fast unhörbar datenkomprimiert wird. Diese Qualität ist grundsätzlich für alle, auch professionelle, Anwendungen optimal. Trotzdem können Sie selbstverständlich durch einen Klick auf den XXL-Button die maximale Audioqualität wählen, wenn Ladezeit oder RAM für Sie kein Thema sind und es Ihnen auf allerhöchste Detailtreue ankommt.

Falls Sie Latigo grundsätzlich im XXL-Mode betreiben möchten, wählen Sie XXL On und klicken in der Setup-Page auf Save As Defaults.

Die Play Page

Direkt nach dem Öffnen von Latigo erscheint die Play Page. Hier können Sie Styles und Patterns laden und arrangieren, Tempo, Timing und Spielweise programmieren und globale Mixer-Einstellungen vornehmen.

Speed

Mit dem Speed-Regler können Sie Latigos Tempo relativ zum Host-Tempo halbieren oder verdoppeln. Das kann bei folgenden Gelegenheiten praktisch sein:

Nehmen wir an, Sie arbeiten an einem sehr langsamen 80-bpm-Song, Ihren Sequenzer haben Sie jedoch auf 160 eingestellt. Nach Monaten stellen Sie fest, dass Sie noch ein paar Conga-Tracks hinzufügen wollen. Hier kann Sie nur der Tempo-Parameter retten.

Natürlich können Sie den Schalter auch kreativ einsetzen, um über einen 160-bpm-Drum'n'Bass Track einen entspannten 80er-Percussion-Groove zu legen.

Variance

Variance ist eine ausgeklügelte Funktion, die sich aber über einen simplen Regler bedienen lässt. Technisch gesehen tauscht diese Funktion automatisch Percussion-Schläge innerhalb jedes Instruments durch andere, ähnlich klingende aus. So klingt kein Takt wie der andere, der Groove wirkt auch bei der zehnten Wiederholung noch völlig natürlich.

Anders herum: Wenn Sie den Regler auf Off stellen, werden keine Schläge ausgetauscht und das Pattern wiederholt sich exakt, was z. B. bei elektronischer Musik eher gewünscht wird.

Timing

Der Timing-Parameter wird oft auch „Humanize" oder „Quantize" genannt. Bei einem Mittelwert des Timing–Parameters spielt Latigo seine Grooves mit dem natürlichen, aufgenommenen Feel der Einspielung. Je weiter Sie den Regler in Richtung Tight schieben, desto stärker wird das Timing quantisiert, in umgekehrter Richtung (Loose) werden die natürlichen Schwankungen betont.

Quantize

Quantize legt die maximale musikalische Notenauflösung fest und unterdrückt alle Schläge, die außerhalb dieses Rasters liegen. Wenn Ihnen zum Beispiel ein bestimmter Style gefällt, er aber zu viele 32stel oder 64stel Rolls und Fills aufweist, dann können Sie den Groove „aufräumen", indem Sie Quantize auf 1/16 setzen. Damit fallen alle hektischen Fills weg, und nur die Noten, die ins Sechzehntel-Raster passen, werden noch gespielt. Natürlich können Sie die Vereinfachung bis zu Viertelnoten (über)treiben.

Experimente mit unterschiedlichen Kombinationen der Tempo- und Quantize-Parameter führen oft zu interessanten rhythmischen Variationen.

Swing

Swing (auch Shuffle genannt) ist ein relativ gängiges Feature – wenn Sie diesen Regler nach oben schieben, werden die Off-Beats in Richtung triolisches Timing verzögert. Ist der Original-Rhythmus bereits triolisch, werden die Triolen noch weiter nach hinten geschoben.

Track-Gruppen stummschalten

In dieser Sektion finden Sie Schalter, mit denen Sie ganze Instrumentengruppen oder –familien ein- und ausschalten können. Das ist praktisch zum Vorhören von Patterns, während des Mischens oder auch zum Ausdünnen von Styles.

Gruppe	Instrumente
Misc	Claves, Cuica, Samba Whistle.
High	Cabasa, Caxixi, Maracas, Reco Reco, Guiro, Ganza, Shaker, Shekere, Hi-Hat, Crash.
Metal(Metallisch):	Agogos, Cowbell, Timbales, Triangle.
Skin (Fell):	Bombo, Bongos, Congas, Quinta, Djembe, Pandeiros, Repenique, Surdo, Tambura, Guataca.
Drum	Kick, Snare, Toms.

Complexity

Complexity bestimmt, einfach ausgedrückt, die Komplexität oder Dichte des gespielten Rhythmus, indem es die Notenstruktur ausdünnt. Je weiter Sie den Regler von der Max-Stellung nach unten bewegen, desto mehr leise oder weniger wichtige Schläge werden weggelassen.

Master Ambience

Ambience ist ein hochwertiger, professionell klingender Surround-Hall. Jeder Track in einem Style hat seinen eigenen Hallanteil. Diesen stellen Sie im jeweiligen Track Mix auf der Mix Page ein (Siehe Track Mix).

Alle Styles sind bereits mit einer realistisch-dezenten Ambience versehen.

Ambience in Stereo

Wenn Latigo in Stereo arbeitet (siehe Main Outputs im Kapitel Die Setup Page), wird das Direktsignal (Percussion) auf dem ersten, der Ambience-Anteil auf dem zweiten Stereo-Ausgang ausgegeben, so dass Sie sie in Ihrem Host getrennt mischen bzw. weiterbearbeiten können.

Wie Einzelausgänge in AudioUnit- und RTAS-Host-Applikationen unterstützt werden, hängt zur Zeit (September 2004) von der Version der verwendeten Host-Applikation ab. Um die bestmögliche Kompatibilität zu allen Host-Applikationen zu gewährleisten, unterstützt die erste Version von Latigo in AudioUnit- und RTAS-Hosts nur einen Stereoausgang. Sobald entsprechende Updates von AudioUnit- und RTAS-Hosts erscheinen, wird auch die Implementierung der Einzelausgänge in Latigo entsprechend überarbeitet werden und als Update auf der Wizoo-Website zur Verfügung stehen.

Ambience in Surround

Im Surround-Betrieb (Main Outputs im Kapitel Die Setup Page) werden Direkt- und Ambience-Anteil gemeinsam ausgegeben, wobei die Front-Kanäle (L/R) auf dem ersten Stereoausgang liegen, die Rear-Kanäle auf dem zweiten.

Da Ambience echt surroundfähig ist, werden Sie feststellen, dass das Bewegen der Instrumente im Surround-Feld auch den Charakter der Ambience beeinflusst, so wie es auch in der Realität der Fall ist. Wenn Sie beispielsweise einen Track in die linke hintere Ecke legen, werden dort die Early Reflections für dieses Instrument deutlicher ausgeprägt sein.

Ambience anpassen

Sie können die Ambience mit nur drei Parametern einfach und effektiv an Ihren Mix, das Tempo oder den jeweiligen Musikstil anpassen:

- Den Grundcharakter der Ambience wählen Sie, indem aus dem Flipmenü unter den Reglern ein Programm auswählen.
- Mit dem Mix-Regler bestimmen Sie das Verhältnis von Direktsignal und Ambience.
- Die Ausklingzeit des Halls bestimmen Sie mit dem Time-Drehregler.

Master Equalizer

Der Master Equalizer ist eine Zweiband-Klangregelung, mit der Sie den Gesamtmix in den Bässen und Höhen anpassen können. Wie die anderen Master-Prozessoren, so ist auch der Master EQ voll Surround-kompatibel.

Der EQ beeinflusst auch das Ambience-Signal.

Master Dynamics

Master Dynamics ist ein hochwertiger Dynamikprozessor, mit dem Sie dem Ausgangssignal durch Einschränkung des Dynamikumfangs mehr Druck und Durchsetzungskraft verleihen können.

Sie stellen die Master Dynamics ein, indem Sie zunächst eines der drei Basis-Programme wählen und dann den Kompressionsgrad mit dem Density-Regler festlegen. Die Bais-

Programme sind:

- **Fast**: komprimiert vor allem den Attack, gleicht also die perkussiven Spitzen dem Gesamtsignal an.
- **Tight**: beeinflusst alle Anteile des Gesamtsignal gleichermaßen.
- **Slow**: arbeitet umgekehrt zu Fast - perkussive Spitzen werden betont, während der Rest des Signals abgesenkt wird (Expander).

Stereo und Surround

Im Stereo-Modus werden Direkt- und Ambience-Signal gekoppelt. Das bedeutet: Wenn der Dynamikprozessor auf eine Pegelspitze im Direktsignal reagiert, wirkt sich die daraus folgende Anhebung bzw. Absenkung gleichermaßen auf das Ambience-Signal aus.

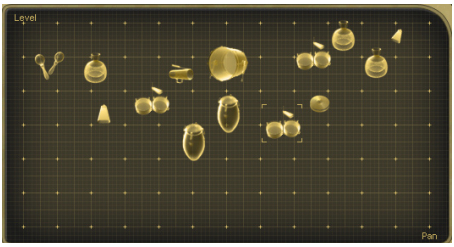
Im Surround-Betrieb werden alle vier Kanäle gleichermaßen vom Dynamikprozessor beeinflusst. Oder: Wenn der Prozessor auf eine Pegelspitze im hinteren rechten Kanal reagiert, werden alle anderen Kanäle gleichermaßen bearbeitet.

Wie Einzelausgänge in AudioUnit- und RTAS-Host-Applikationen unterstützt werden, hängt zur Zeit (September 2004) von der Version der verwendeten Host-Applikation ab. Um die bestmögliche Kompatibilität zu allen Host-Applikationen zu gewährleisten, unterstützt die erste Version von Latigo in AudioUnit- und RTAS-Hosts nur einen Stereoausgang. Sobald entsprechende Updates von AudioUnit- und RTAS-Hosts erscheinen, wird auch die Implementierung der Einzelausgänge in Latigo entsprechend überarbeitet werden und als Update auf der Wizoo-Website zur Verfügung stehen.

Die Mix Page

Tracks abmischen

Auf der Mix-Page können Sie für jeden Track eines Percussion-Grooves Lautstärke, Panorama und EQ einstellen, das Instrument mit einem Raumanteil versehen und einige weitere Bearbeitungen vornehmen.



Tracks abmischen auf der Stage

Der einfachste und schnellste Weg, Tracks abzumischen, führt über die Stage oben auf der Mix-Page.

Auf der Stage können Sie Tracks abmischen und anderweitig akustisch aufeinander abstimmen, indem Sie einfach auf das entsprechende Instrumenten-Symbol klicken und es mit der Maus an die gewünschte Position setzen.

Vertikale Verschiebung

Um auszuwählen, welche Auswirkung die vertikale Verschiebung eines Instrumenten-Symbols auf den entsprechenden Track hat, klicken Sie in die linke obere Ecke der Stage und wählen den gewünschten Eintrag aus dem Einblendmenü. Alternativ können Sie Ihre Wahl auch im Menü Mix Page Vertical Axis auf der Setup-Page treffen.

- **Off**: Eine vertikale Verschiebung hat keine Auswirkung.
- **Level**: Eine Verschiebung nach oben erhöht die Lautstärke, eine Verschiebung nach unten vermindert sie.
- **Ambience**: Eine Verschiebung nach oben erhöht den Raumanteil, eine Verschiebung nach unten vermindert ihn.
- **Front/Rear**: Dieser Parameter wirkt nur, wenn Latigo im Surround-Mode betrieben wird. Mit einer Verschiebung nach oben versetzen Sie den Track weiter in Richtung Front, mit einer Verschiebung nach unten weiter in Richtung Rear.
- **Room Mode**: Stellen sie sich vor, Sie befinden sich in der Mitte eines Raums und sind umgeben von Percussion-Instrumenten. Das ist einfach gesagt das, was wir unter „Room Mode" verstehen

Während die Stage in den anderen Modi ein X/Y-Koordinatensystem bildet, repräsentiert sie hier die Draufsicht auf einen echten Raum mit dem Hörer in der Mitte und den Instrumenten um ihn herum. Die Begrenzungen der Stage verhalten sich wie Wände.

Selbstverständlich wirkt der Room Mode in Surround am realistischsten, weil nur dann die Front- und Rear-Positionen auch akustisch wahrnehmbar abgebildet werden.

Im Room Mode sind Level, Ambience und Pan miteinander verknüpft, um das natürliche akustische Verhalten eines Raums möglichst gut nachzubilden. Wenn Sie ein Instrument beispielsweise aus der Mitte (also der Position des Hörers) in die obere rechte Ecke der Stage bewegen, hat das gleichzeitig folgende Auswirkungen:

- Die Lautstärke wird geringer.
- Der Ambience-Anteil am Signal wird höher (weniger Direktsignal, mehr Reflektionen von den Wänden) und die Ambience verändert ihren Charakter, um so die Surround-Position wie auch die genauen Abstände zwischen Hörer, Instrument und Wänden exakt abzubilden.
- Die Panorama-Position wird ganz nach rechts verschoben.
- Das Front/Rear-Verhältnis verschiebt sich ganz in Richtung Front.

Sie können sich den Hörer – der natürlich in Wirklichkeit der Audio-Ausgang ist – als Surround-Mikrofon in der Mitte des Raums vorstellen.

Horizontale Verschiebung

Mit horizontalen Verschiebungen eines Instrumenten-Symbols auf der Stage verändern Sie immer die Position des entsprechenden Tracks im Stereobild.

Es kann vorkommen, dass sich Instrumenten-Symbole auf der Stage gegenseitig verdecken. Um ein Symbol in den Vordergrund zu holen, klicken Sie einfach auf den zugehörigen Track Tab.

Wenn ein Instrumenten-Symbol auf der Stage verschoben wird, ändert sich automatisch die Stellung der entsprechenden Regler im Track-Mixer (siehe folgender Abschnitt).

Der Track-Mixer

Jeder Track in einem Style hat seinen eigenen Track-Mixer. In diesem Bereich unterhalb der Track-Tabs finden Sie Regler für die wichtigsten Parameter zur klanglichen Abstimmung des Tracks.

Um den Track-Mixer für einen Track auszuwählen, klicken Sie auf den zugehörigen Track-Tab.

Hier ist der Track-Mixer für die Snare ausgewählt.

EQ

Jeder Track in Latigo hat seinen eigenen 3-Band-EQ. Um den EQ eines Tracks einzustellen, klicken Sie auf einen der drei blauen Punkte in der EQ-Grafik und verschieben ihn bei gehaltener Maustaste in die gewünschte Richtung. Mit horizontalen Bewegungen der Maus ändern Sie die Mittenfrequenz des EQ-Bands, mit vertikalen Bewegungen heben Sie das Band an bzw. senken es ab.

Wenn Sie die [Alt]-Taste halten und die Maus bei gedrückter Maustaste horizontal verschieben, ändern Sie die Bandbreite des mittleren EQ-Bandes.

Um den Pegel eines Bandes wieder auf Null zu setzen, klicken Sie bei gehaltener [Strg]-Taste (Mac: [Befehlstaste]-Klick) auf den zugehörigen blauen Punkt.

Mit Hilfe des Ein/Aus-Schalters oben links im EQ-Bereich können Sie jederzeit schnell Ihre EQ-Bearbeitung mit dem unbearbeiteten Original-Signal vergleichen.

Punch

Mit dem Punch-Regler bearbeiten Sie gleichzeitig die perkussiven Spitzen und den Rest des Signals.

Damit können Sie beispielsweise den Attack einer Conga etwas betonen, den extremen Dynamikbereich eines Shakers etwas begrenzen oder eine Cowbell „elektronisch" klingen lassen.

Punch bietet vier Betriebsarten, von denen jede ihren ganz speziellen Charakter und ihre ganz eigenen Klangformungseigenschaften hat. Um den jeweiligen Punch-Effekt stärker zu betonen, drehen Sie den Punch-Regler weiter auf. Die blaue Anzeige um den Regler herum zeigt den jeweiligen Grad der Pegelabsenkung.

- **Power**: Wie die Bezeichnung bereits andeutet, ist diese Betriebsart gefragt, wenn ein Track kraftvoller klingen soll. Dazu wird die Lautstärke des Attacks beeinflusst und der Pegel des Restsignals angehoben.
- **Snap**: Snap ist nützlich, wenn der Attack eines Instruments herausgearbeitet werden soll, damit es sich im Mix besser durchsetzt.
- **Hard**: Hard bewirkt eine sehr starke Komprimierung des Signals, wodurch die leiseren Anteile deutlich angehoben werden.
- **Soft**: Die Soft-Betriebsart ist gefragt, wenn ein Track hinsichtlich Attack und restlichem Signal nur leicht modifiziert werden soll. Diese Betriebsart arbeitet deutlich subtiler als die anderen drei.

Extreme Einstellungen des Punch-Parameters können zu ebenso überraschenden wie interessanten Ergebnissen führen.

Track-Lautstärke einstellen

Der Level-Regler im Track-Mix dient zur Einstellung der Lautstärke des Tracks. Die hier eingestellte Lautstärke gilt für den ganzen Track in allen Patterns innerhalb des jeweiligen Styles.

Panorama einstellen

Mit dem Pan-Regler bestimmen Sie die Position des Tracks im Stereobild bzw. seine Rechts/Links-Position, wenn Sie im Surround-Mode arbeiten.

Panorama- und Surround-Position können Sie auch in der grafischen Darstellung der Stage festlegen.

Raumanteil einstellen

Mit dem Ambience-Regler bestimmen Sie, mit wie viel Raumanteil der Track versehen sein soll.

Den Master-Regler für die Ambiece finden Sie auf der Play-Page.

Tracks an Audio-Ausgänge zuweisen

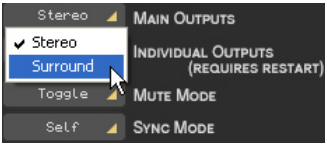
Sie können Tracks an bestimmte Einzelausgänge leiten, um sie dann beispielsweise mit einem speziellen EQ oder Effekt zu bearbeiten oder sie einfach auf einen einzelnen Kanal Ihres Mischpults oder des Mixers Ihres Host-Sequenzers zu legen. Latigo bietet bis zu vierzehn Einzelausgänge.

Wie Einzelausgänge in AudioUnit- und RTAS-Host-Applikationen unterstützt werden, hängt zur Zeit (September 2004) von der Version der verwendeten Host-Applikation ab. Um die bestmögliche Kompatibilität zu allen Host-Applikationen zu gewährleisten, unterstützt die erste Version von Latigo in AudioUnit- und RTAS-Hosts nur einen Stereoausgang. Sobald entsprechende Updates von AudioUnit- und RTAS-Hosts erscheinen, wird auch die Implementierung der Einzelausgänge in Latigo entsprechend überarbeitet werden und als Update auf der Wizoo-Website zur Verfügung stehen.

Wenn Sie einen Track einem Einzelausgang zuweisen möchten, so klicken Sie auf den betreffenden Track Tab und wählen den gewünschten Ausgang aus dem Indiv.-Output-Einblendmenü.

In der Standardeinstellung sind vier Einzelausgänge aktiviert. Um die Anzahl der verfügbaren Einzelausgänge zu verändern, gehen Sie auf die Setup Page und wählen die gewünschte Anzahl von Ausgängen aus dem Individual-Outputs-Einblendmenü.

Damit Sie die neuen Ausgänge nutzen können, müssen Sie Latigo schließen und neu starten.



Surround

Latigo kann in Stereo oder in Mehrkanal-Surround arbeiten. Dabei können Instrumente nicht nur sehr schnell und flexibel im Surround-Feld positioniert werden, sondern Equalizer, Dynamics und Ambience auf der Play-Page arbeiten allesamt in echtem Mehrkanal-Surround.

Surround-Mode einschalten

Wenn Sie Latigo in 4-Kanal-Surround nutzen möchten, gehen Sie auf die Setup-Page und wählen im Main-Outputs-Einblendmenü den Eintrag Surround

Tracks im Surroundfeld positionieren

Die einfachste und intuitivste Methode zur Positionierung von Tracks im Surroundfeld ist die Nutzung der am Anfang dieses Kapitels bereits beschriebenen Stage.

Klicken Sie dazu in die linke obere Ecke der Stage und wählen Sie Front/Rear aus dem Einblendmenü.

Wenn Sie jetzt ein Instrumenten-Symbol weiter nach oben verschieben, wird der betreffende Track in Richtung Front bewegt, verschieben Sie es nach unten, wird er in Richtung Rear bewegt. Verschiebungen nach rechts oder links ändern die Rechts/Links-Position des Tracks.

Falls Sie nicht auf der Stage arbeiten möchten, können Sie auch die entsprechenden Regler im Track Mixer zur Positionierung nutzen: mit Pan bestimmen Sie die Rechts/Links-Position des Tracks, mit dem Rear-Regler schieben Sie ihn immer weiter nach hinten.

Der Ambience-Effekt von Latigo arbeitet in Mehrkanal-Surround und passt sich automatisch an die Position eines Tracks im Surround-Feld an.

Die Edit Page

In der Edit Page erstellen Sie – vereinfacht gesagt - neue Patterns, indem Sie Parts neu zusammenstellen.

Was ist ein Part?

Den Hauptanteil der Edit Page nimmt eine große Fläche ein, die mit einer mehr oder minder großen Anzahl farbiger Blöcke belegt sind. Das sind die Parts.

Ein Part ist die kleinste „Groove-Einheit" in Latigo – ein Block mit den Audiodaten eines Percussion-Instruments, beispielsweise zwei Takte Latigo oder ein Bendir-Fill.

Ein Part.

Sie können jeden Part durch einen anderen ersetzen. Die Abspiel-Parameter eines Parts lassen sich in der Sektion Part Parameters variieren, die weiter hinten im Handbuch beschrieben wird.

Was ist ein Pattern?

Ein Pattern in Latigo ist musikalisch gesehen ein Song-Teil – z.B. Intro, Strophe oder Ending. Technisch gesehen handelt es sich um alle nebeneinander liegenden Parts – also eine Zeile im Pattern Arranger.

Ein Pattern.

Ein Pattern kann bis zu 14 Parts enthalten.

Arrangieren in Latigo

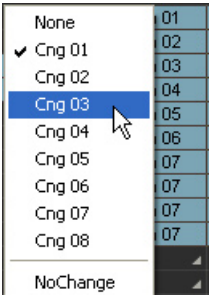
Probieren ging schon immer über Studieren, und deshalb zeigen wir Ihnen in diesem kleinen Tutorial, wie Sie selbst ganz schnell und einfach ein Pattern editieren:

1. Laden Sie zuerst den Style „Guaguanco", indem Sie ihn im Styles Selector auswählen.
2. Klicken Sie am oberen Fensterrand auf „Edit", um die Edit Page aufzurufen.
3. Spielen Sie die Note C2 auf Ihrem MIDI-Keyboard oder klicken Sie das zweite C von links auf dem Color Keyboard. Das Pattern spielt, und die dazu gehörigen Parts sind nun im Fenster weiß umrahmt.

4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Part „Cng 01" in der siebten Spalte des selektierten Patterns. Es öffnet sich ein Einblendmenü. Wählen Sie „Cng 03" aus. Sie werden feststellen, dass sich die Conga-Phrasierung ändert.

Die obere Sektion des Menüs zeigt alle für den Track verfügbaren Parts.

5. Fügen wir nun ein paar Bongos hinzu. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Part, der in der gleichen Zeile, jedoch in der Spalte „Bongo" liegt, und wählen Sie „Bng 01". Die Bongos steigen ein.
6. Timbales und Cowbells sind ein wenig zu hektisch –vereinfachen wir sie also. Klicken Sie auf den Part „Tim 01", so dass nur dieser weiß umrahmt ist. Selektieren Sie aus dem Complexity-Menü in den Part Parameters unten im Fenster die Option Low. Cowbells und Timbales klingen nun deutlich entspannter.



None Cng 01 Tim 01
None Cng 02 Tim 02
Bng 01 Cng 03 Tim 03
Bng 02 Cng 04 Tim 04
None Cng 05 Tim 05
None Cng 06 Tim 06
None Cng 07 Tim 07
None Cng 08 Tim 07
None Cng 08 Tim 07
None Cng 08 Tim 07

Das vorstehende Tutorial zeigt, wie einfach es ist, Parts im Pattern Arranger zu ändern, hinzuzufügen oder zu bearbeiten.

Der Pattern Selector

Die Auswahl-Liste am linken Rand der Edit Page ist der Pattern Selector. Er zeigt eine Liste der verfügbaren Patterns an sowie für jedes Pattern die zugeordnete MIDI-Note. Wenn Sie ein Pattern in der Liste anklicken, werden seine Parts im Pattern Editor selektiert.

Patterns benennen

Um ein Pattern zu benennen oder umzubenennen, doppelklicken Sie darauf, ändern Sie den Namen, und drücken Sie [Enter] oder [Return].

Patterns verschieben, kopieren und entfernen

Patterns lassen sich im Pattern Selector verschieben, kopieren oder entfernen. Dazu gibt es unterhalb des Pattern Selectors die drei Buttons Cut (Ausschneiden), Copy (Kopieren) und Paste (Einfügen).

Beispiel: Um ein Pattern einer anderen Taste zuzuordnen, schneiden Sie es zunächst mit Cut aus, selektieren die neue Taste und klicken auf Paste.

Play-Modi auswählen

Für jede Taste innerhalb eines Styles können Sie definieren, wie das zugehörige Pattern gespielt werden soll – etwa als Fill oder Ending. Um diesen so genannten Play-Modus einzustellen, klicken Sie rechts auf die Patternbezeichnung im Pattern Selector. Es öffnet sich ein Einblendmenü mit den folgenden Optionen:

Die Play-Modi sind sowohl auf dem Color Keyboard als auch im Pattern Selector farbcodiert. Die Bedeutung der Farben werden im Folgenden erklärt.

- **Normal (blau)**: Das Pattern wiederholt sich, bis Sie ein anderes auswählen oder die Stop- bzw. die End-Taste drücken.

In den Factory-Styles ist für alle Patterns auf den Tasten C1 bis B2 dieser Modus eingestellt.

- **Fill/Short Fill (grün)**: Ein Fill spielt nur einen Takt lang und wechselt dann zum vorher ausgewählten Normal-Pattern, es sei denn, Sie drücken anschließend eine andere Pattern-Taste. Damit können Sie z. B. von einer Strophe in einen Refrain überleiten. Ein Short Fill ist genau dasselbe, allerdings nur zwei Schläge lang.

- **End (hellrot)**: weist der Taste den globalen End-Befehl zu, d. h., Latigo spielt bis zum Ende des Taktes und stoppt dann bzw. spielt – je nach Style – noch die Eins des folgenden Taktes.
- **Stop (rot)**: weist der Taste den globalen Stop-Befehl zu – im Unterschied zu End stoppt Latigo bei einem Stop-Befehl augenblicklich.

Farbschattierungen

Im selben Menü finden Sie eine Option, mit der Sie Patterns zur leichteren Identifizierung farblich hervorheben können.

- **Highlight**: Mit dieser Option weisen Sie einer Taste eine hellere Schattierung zu – um etwa ein bestimmtes Fill zwecks schnelleren Auffindens von den anderen abzuheben.

In den Factory-Styles sind ausgedünnte (Light-)Versionen von Styles in der Regel mit dem Attribut Highlight versehen.

Arrangieren im Pattern Arranger

Die Matrix in der Edit-Page, in der Patterns die horizontale und Tracks die vertikale Achse bilden, nennen wir Pattern Arranger. Im folgenden beschreiben wir all die Funktionen, di Ihnen das Arbeiten mit dem Pattern Arranger erleichtern sollen.

Mausrad nutzen

Mit dem Mausrad können Sie schnell und einfach durch Patterns und Parts navigieren:

- Im Pattern Selector und Pattern Arranger blättert das Mausrad vertikal.
- Wenn Sie es über die Track Tabs halten, blättert das Mausrad horizontal.

Tastaturbefehle nutzen

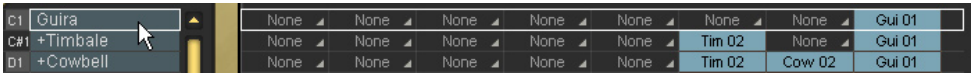
- [Pfeil links] und [Pfeil rechts]: wählt den vorherigen bzw. nächsten Track.
- [Pfeil aufwärts] und [Pfeil abwärts]: wählt das vorherige oder nächste Pattern.
- [Pos1] und [Ende]: blättert zum ersten oder letzten Track Tab.
- [M]: Track Mute.
- [S]: Track Solo.

[Shift]+[M] bzw. [Shift]+[S] hebt alle Mute- bzw. Solo-Einstellungen auf.

Alle Parts in einem Pattern selektieren

Es gibt drei Möglichkeiten, wie Sie alle Parts in einem Pattern gleichzeitig auswählen können (um z.B. einen Part-Parameter (siehe unten) für alle gleichermaßen zu ändern):

- Klicken Sie in den Pattern Selector.


C1 Guira
C#1 +Timbale
D1 +Cowbell
None None None None None None None Gui 01
None None None None None Tim 02 None Gui 01
None None None None None Tim 02 Cow 02 Gui 01

- Klicken Sie auf die entsprechende Taste des Color Keyboards.

- Senden Sie die entsprechende MIDI-Note.

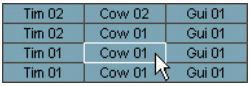
Ganzen Track selektieren

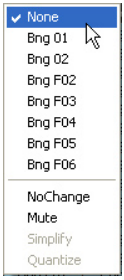
Um einen ganzen Track auszuwählen, klicken Sie auf den zugehörigen Track Tab.

Alle Parts eines Tracks wurden ausgewählt.

Einzelnen Part selektieren

Einen einzelnen Part selektieren Sie, indem Sie ihn im Pattern Arranger anklicken.





Parts austauschen

Mit einem ähnlichen Einblendmenü wie im Pattern Editor lassen sich auch Parts innerhalb eines Tracks austauschen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Part, um das Einblendmenü zu öffnen. Wählen Sie dann aus der Liste einen anderen Part aus.

Spezielle Optionen im Part-Einblendmenü

Neben der Liste der Parts enthält das Einblendmenü noch einige spezielle Optionen:

- **None**: Wählen Sie None im Part-Menü, wenn die Spur an der betreffenden Stelle nichts spielen soll.
- **No Change**: No Change bedeutet, dass der Track den Part weiterspielt, den er vor Auswahl des aktuellen Patterns gespielt hat.

- **Mute**: In jedem Style ist eine Auswahl an Tasten reserviert, mit denen Sie Tracks einzeln ein- und ausschalten können – die so genannten Track Mute Keys. Sie erkennen sie an der gelben Farbe auf dem Color Keyboard. Sie können die Mute-Key-Zuweisung hier ändern, indem Sie einer Taste Mute-Funktionen für die unterschiedlichen Spuren zuweisen. Sie können sogar beliebige Mute-Gruppen selbst zusammenstellen.
  Standardmäßig sind die Mute-Tasten für jede Spur von 1 bis 14 den Noten C4 bis C#5 zugewiesen.
- **Simplify**: Simplify ist nur für Fill-Parts anwählbar. Wenn aktiviert, wird die Phrase automatisch ausgedünnt. So können Sie unterschiedliche Steigerungen desselben Fills programmieren und abrufen.
- **Quantize**: Auch Quantize ist ausschließlich für Fills verfügbar. Die Funktion arbeitet wie die globale Quantize-Funktion in der Play Page, bezieht sich aber nur auf den aktuellen Part. Technisch gesehen bestimmt der eingestellte Wert den kleinstmöglichen Notenwert. Je niedriger also die Zahl im Nenner, desto „gröber" das rhythmische Muster.

Die Part-Parameter

Dieselben Variationsmöglichkeiten, die Sie in der Play Page für das gesamte Instrument finden, können Sie mit Hilfe der Part Parameters auf einzelne Parts, Patterns oder Tracks anwenden – und einige mehr. Ihrer Kreativität in punkto Abwandlung bestehender und Erstellung neuer Styles sind hier kaum noch Grenzen gesetzt.

Änderungen an den Part Parameters wirken sich immer auf die aktuelle Auswahl aus. Sie müssen also zuvor einen Part, ein Pattern oder einen Track selektieren, bevor Sie einen Part Parameter editieren.

Die obere Reihe an Parametern kennen Sie sicher schon von der Play Page:

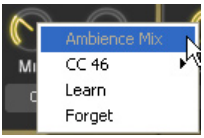
- **Timing**: Timing bestimmt die Tightness (spielerische Timing-Präzision). Die Voreinstellung (50%) lässt die Original-Peformance unbeeinflusst. Höhere Werte zwingen den Spieler zu mehr Genauigkeit, niedrigere betonen die natürlichen Timing-Schwankungen.
- **Quantize**: Quantize bestimmt den höchst möglichen Notenwert. Alle Schläge, die außerhalb dieses Rasters fallen, werden unterdrückt. So fallen beispielsweise in der Einstellung 1/8 alle Sechzehntel-Noten weg, die nicht ins Achtel-Raster passen.
- **Swing**: Swing verschiebt das Timing in Richtung triolisch – typisch für Swing-Feel.
- **Complexity**: Mit diesem Parameter können Sie Parts ausdünnen – also weniger wichtige Schläge unterdrücken. Ein Algorithmus bewertet die Wichtigkeit von Schlägen aufgrund ihrer Position und ihrer Lautstärke automatisch.
  Complexity und Quantize kombiniert lassen Ihnen viel Spielraum für die Programmierung von Steigerungen.
- **Speed**: In der Play Page können Sie mit dem Speed-Parameter die relative Abspielgeschwindigkeit halbieren bzw. verdoppeln. Hier können Sie dies für einen einzelnen Part tun.
- **Level**: Hiermit stellen Sie die Lautstärke relativ zur Gesamtlautstärke in der Play Page ein.
- **Dynamics**: Dieser Parameter bestimmt, wie dynamisch der Musiker den Track spielt. Bei der Voreinstellung 100% bleibt die Originaldynamik unbeeinflusst. Je höher der Wert, desto größer sind die Dynamikunterschiede zwischen betonten und unbetonten Schlägen.
- **Variance**: Variance ersetzt Percussionschläge in aufeinander folgenden Wiederholungen eines Parts so, dass die Wiederholungen nie identisch sind. Wenn der Parameter auf Off gesetzt ist, klingen alle Wiederholungen identisch, das Ganze mithin unnatürlich.
- **Tuning**: Hier können Sie einzelne Parts entweder hinsichtlich der Tonhöhe dem Rest des Arrangements anpassen oder durch extreme Einstellungen völlig anders klingen lassen.
  Extreme Tuning-Einstellungen klingen im XXL-Modus besser.

- **Bend Range**: Hiermit können Sie einstellen, wie stark die Tonhöhe eines Tracks vom MIDI-Pitchbend beeinflusst wird.
  Der Parameter Bend Range gilt global für einen Track und kann nicht für einzelne Parts unterschiedlich eingestellt werden.
- **Decay**: Mit diesem Parameter können Sie die einzelnen Schläge innerhalb der selektierten Parts schneller abklingen lassen. Neutrale Einstellung ist 100 %.
- **Offset (ms)**: Mit Offset können Sie Parts relativ und in Millisekundenschritten vorziehen oder verzögern. So können Sie einzelne Instrumente relativ zum Gesamtgroove vorgezogen oder „laid back" spielen lassen.

Performen mit Latigo

In diesem Kapitel werden wir uns ansehen, wie Sie bei Live- und Studio-Performances das Optimum aus Latigo herausholen.

MIDI-Controller einsetzen



Der gleichzeitig leichteste und flexibelste Weg, Latigo in Echtzeit zu steuern, ist der Einsatz von MIDI-Controllern. MIDI-Controller sind Standardbefehle, die beispielsweise vom Modulationsrad oder von Pedalen und Schaltern Ihres MIDI-Keyboards gesendet werden. Diese Befehle lassen sich zahlreichen Parametern in Latigo zuweisen, und damit sind Sie in der Lage, alle möglichen Variationen eines Grooves zu spielen, zu bearbeiten oder aufzuzeichnen.

Den meisten Funktionen in Latigo lassen sich MIDI-Controller zuweisen (Ausnahme: die Funktionen der Edit Page). Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste (Mac: [Ctrl]-Klick) auf ein Bedienelement, und es erscheint ein Einblendmenü wie das unten gezeigte.

- In der oberen Zeile können Sie die Bezeichnung der Funktion ablesen, im Beispiel Ambience Mix.
- In der zweiten Zeile können Sie die Nummer des MIDI-Controllers ablesen, der dieser Funktion zugewiesen ist, im Beispiel Controller Nummer 46.
  Wenn einer Funktion kein Controller zugewiesen ist, erscheint in der zweiten Zeile der Text „No CC".
- In der dritten Zeile finden Sie die Learn-Option. Wenn Sie diese anklicken, wartet Latigo auf eine Controller-Information, die beispielsweise von einem Wheel oder Regler Ihres Keyboards gesendet wird. Sobald Controller-Informationen eintreffen, weist Latigo die entsprechende Controller-Nummer dem gewählten Parameter zu, und Sie können ihn fortan über diesen Regler bedienen.
- Die letzte Option heißt Forget. Wenn Sie darauf klicken, wird die Controller-Zuweisung zu dieser Funktion gelöscht.

Standard-Zuweisungen von MIDI-Controllern

In der folgenden Tabelle finden Sie die Standard-Zuweisungen von Controllern zu Funktionen in Latigo. Sie können diese jederzeit verändern und in der Setup-Page über Default MIDI CC Assignements > Save speichern, eigene Zuweisungen über Default MIDI CC Assignements > Load laden oder die ab Werk vorgegebenen Standard-Einstellungen über Default MIDI CC Assignements > Reset wiederherstellen. (Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Die Setup Page)

Controller-Nr.	Standard-Zuweisung
1	Master Complexity
2	Master Variance
7	Master Volume
12	Master Ambience Time
13	Master Dynamics Density
16	Master Quantize
17	Master Swing
18	Master Timing
19	Master Tempo
91	Master Ambience Mix

MIDI-Kanäle 2 bis 15 nutzen

Die MIDI-Kanäle 2 bis 15 können dazu eingesetzt werden, einzelne Tracks zu spielen. Noten, die auf Kanal 2 gespielt werden, wählen das Pattern für Track 1, Noten auf Kanal 3 wählen die Patterns für Track 2 und so weiter.

Damit steht Ihnen eine alternative Möglichkeit zur Verfügung, Ihre Performance zu „dirigieren", indem Sie jeden Track unabhängig steuern, statt alle Tracks gleichzeitig über MIDI-Kanal 1.

MIDI-Controller auf den Kanälen 2 bis 15 einsetzen

Neben zahlreichen Parametern, denen beliebige MIDI-Controller zugewiesen werden können, gibt es einige, denen Controller auf den Kanälen 2 bis 15 fest zugewiesen sind (Tracks 1 bis 14).

Controller-Nr.	Standard-Zuweisung
7	Track Level
8	Track Front/Rear Balance
10	Track Pan
91	Track Ambience Amount

Track-Mute-Funktion einsetzen

Ob live oder im Studio: Die Mute Keys gestatten es Ihnen, Ihre Performance sehr flexibel in Echtzeit zu steuern. In der Werkslibrary ist jedem Track ein Mute Key zugewiesen, beginnend mit Track 1 auf MIDI-Note C4, Track 2 auf MIDI-Note C#4 und so weiter.

Weiterhin kann jedes Pattern (und damit jede MIDI-Note) dazu eingesetzt werden, jeden Track zu muten oder eine Stummschaltung wieder aufzuheben. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt Die Part-Menü-Optionen.

Farbcodierung nutzen

Um die Patterns, die Sie in einer Performance benötigen, besser kenntlich zu machen, können alle Color Keys farblich hervorgehoben werden. Klicken Sie dazu einfach auf ein Pattern im Pattern Selector und wählen Sie Highlight.

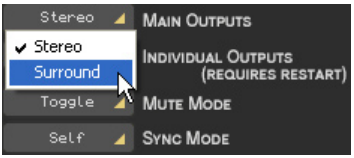
Die Setup Page

Auf der Setup Page finden Sie alle übergeordneten Parameter und Funktionen.

Main Outputs

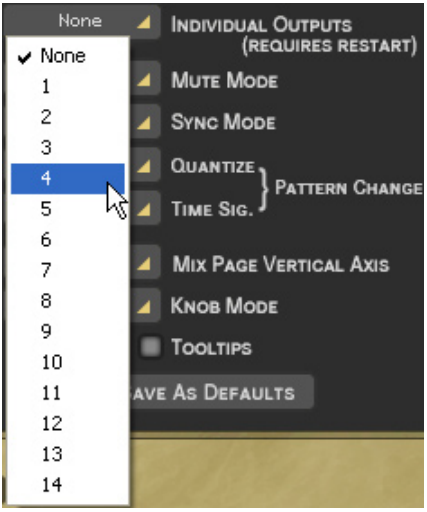
Mit dieser Option entscheiden Sie, ob Sie in Stereo oder in Surround arbeiten.

Die Wahl zwischen Stereo und Surround bestimmt, wie Latigo seine beiden Stereo-Ausgänge behandelt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Mit Surround arbeiten".

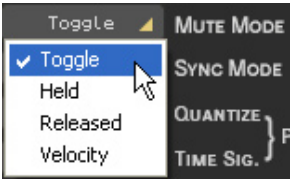


Individual Outputs

Zusätzlich zu den beiden Stereo-Ausgängen stehen Ihnen in Latigo bis zu 14 Einzelausgänge (Individual Outputs) zur Verfügung. In der Standard-Einstellung sind vier Einzelausgänge aktiviert, Sie können die Anzahl der Einzelausgänge aber jederzeit im Einblendmenü Individual Outputs ändern.



Nachdem Sie die Anzahl der Einzelausgänge geändert haben, müssen Sie Latigo schließen und neu laden, damit die Ausgänge aktiviert werden. Denken Sie unbedingt daran, etwaige Bearbeitungen vorher zu speichern.



Mute Mode

Die Mute Keys (die gelben Tasten auf dem Color Keyboard) sind wichtige Werkzeuge, wenn es um Performance und Mixen geht. Je nach Einstellung unter Mute Mode können die Mute Keys sich unterschiedlich verhalten.

- **Toggle**: Tracks werden abwechselnd gemuted und wieder zugeschaltet, wenn ein Mute Key gespielt wird.
- **Held**: Tracks werden nur so lange stummgeschaltet, wie der zugeordnete Mute Key gedrückt ist.

- **Released**: Alle Tracks sind standardmäßig gemutet und werden nur abgespielt, wenn der zugeordnete Mute Key gedrückt wird.
- **Velocity**: Wenn Sie einen Mute Key über Ihr MIDI-Keyboard mit einer niedrigeren Velocity als 64 spielen, wird der zugehörige Track gemutet; erst wenn sie mit einer höheren Velocity als 64 spielen, wird der Track wieder zugeschaltet.

Sync Mode

Die Einstellung unter Sync Mode bestimmt, wie Latigo auf Ihre Host-Applikation und auf gespielte MIDI-Noten reagiert.

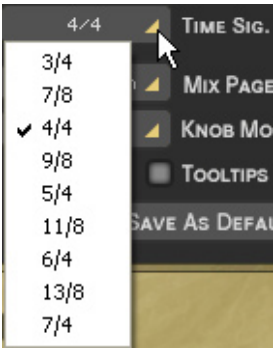
- **Off**: Latigo spielt ab Takt 1 in dem Tempo, das in Ihrer Host-Applikation eingestellt ist, sobald eine MIDI-Note empfangen oder ein Color Key gedrückt wird. Latigo und Ihre Host-Applikation laufen dabei zwar im selben Tempo, aber die Taktpositionen sind nicht synchronisiert. Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie Tracks auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen unabhängig voneinander steuern möchten. (Näheres dazu finden Sie im Kapitel Performen mit Latigo).
- **Self**: Wie im Off-Betrieb übernimmt Latigo das Tempo Ihrer Host-Applikation, richtet sich aber nicht nach der aktuellen Taktposition. Anders als im Off-Betrieb richten sich gestartete Patterns in ihrer Taktposition nach der Taktposition des zuerst gestarteten Patterns. Dieser Modus ist die „Standardeinstellung", mit der Sie in den meisten Fällen die besten Ergebnisse erzielen werden.
- **Host**: Latigo synchronisiert sich zu den Tempo- und Taktinformationen der Host-Applikation. Diese Einstellung ist zweckmäßig für Live-Anwendungen.

Pattern Change

Die beiden hier zusammengefassten Optionen bestimmen, wie Latigo Patterns wechselt, wenn Sie eine MIDI-Note senden oder einen Color Key drücken.

Quantize

Diese Option bestimmt, wie schnell das Pattern gewechselt wird. Bei einer Einstellung von „4th" beispielsweise wird das Pattern auf der nächsten Viertelnote des Taktes gewechselt, bei „8th" auf der nächsten Achtelnote usw.



Bar Length

Es ist theoretisch möglich – und kann unter Umständen auch zu sehr interessanten Ergebnissen führen -, dass Parts in unterschiedlichen Taktarten miteinander kombiniert werden. In diesem Fall muss Latigo aber wissen, welche Taktart global verwendet werden soll. Diese Information wird dann zur Berechnung der Position von Pattern-Wechseln und zur Berechnung von Fill-Längen herangezogen.

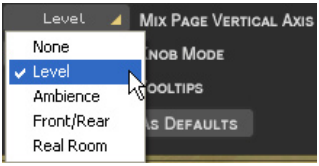
Durch Veränderung dieses Parameters können Sie eine der angebotenen Taktarten als globale Taktart wählen. Pattern-Wechsel und Fill-Längen richten sich dann nach dem hier gewählten Wert.

Der unter Bar Length gewählte Wert gilt nur für den aktuellen Style. Wenn Sie einen neuen Style wählen, werden dessen Einstellungen übernommen.

Dieser Parameter ist in der Setup Page „versteckt", weil Sie ihn keinesfalls verändern sollten, bevor sie genau wissen, was Sie damit verursachen, oder wenn Sie selbst gezielt einen Style erzeugen möchten.

Mix Page Vertical Axis

Diese Option bestimmt, was passiert, wenn Sie auf der Stage der Mix-Page ein Instrumenten-Symbol und damit einen Track vertikal verschieben.



- **Off**: Eine vertikale Verschiebung hat keine Auswirkung.
- **Level**: Verschiebungen der Symbole wirken sich auf die Lautstärken der entsprechenden Tracks aus (nach oben: lauter; nach unten: leiser).
- **Ambience** Send: Bei Verschiebungen wird der Ambience- oder Raumanteil des Tracks verändert (nach oben: mehr Ambience; nach unten: weniger Ambience).
- **Front/Rear**: Wenn diese Option gewählt ist, können Sie im Surround-Mode die Tracks sehr einfach im Surroundfeld verschieben (nach oben: mehr in Richtung Front; nach unten: mehr in Richtung Rear).
- **Room Mode**: Stellen sie sich vor, Sie befinden sich in der Mitte eines Raums und sind umgeben von Percussion-Instrumenten. Das ist einfach gesagt das, was wir unter „Room Mode" verstehen

Während die Stage in den anderen Modi ein X/Y-Koordinatensystem bildet, repräsentiert sie hier die Draufsicht auf einen echten Raum mit dem Hörer in der Mitte und den Instrumenten um ihn herum. Die Begrenzungen der Stage verhalten sich wie Wände.

Selbstverständlich wirkt der Room Mode in Surround am realistischsten, weil nur dann die Front- und Rear-Positionen auch akustisch wahrnehmbar abgebildet werden.

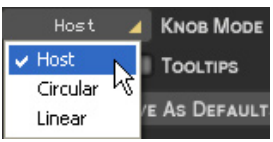
Im Room Mode sind Level, Ambience und Pan miteinander verknüpft, um das natürliche akustische Verhalten eines Raums möglichst gut nachzubilden. Wenn Sie ein Instrument beispielsweise aus der Mitte (also der Position des Hörers) in die obere rechte Ecke der Stage bewegen, hat das gleichzeitig folgende Auswirkungen:

- Die Lautstärke wird geringer.
- Der Ambience-Anteil am Signal wird höher (weniger Direktsignal, mehr Reflektionen von den Wänden) und die Ambience verändert ihren Charakter, um so die Surround-Position wie auch die genauen Abstände zwischen Hörer, Instrument und Wänden exakt abzubilden.
- Die Panorama-Position wird ganz nach rechts verschoben.
- Das Front/Rear-Verhältnis verschiebt sich ganz in Richtung Front.

Sie können sich den Hörer – der natürlich in Wirklichkeit der Audio-Ausgang ist – als Surround-Mikrofon in der Mitte des Raums vorstellen.

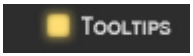
Knob Mode

Mit dieser Option bestimmen Sie, wie Sie Drehregler mit der Maus bedienen möchten.



- **Linear**: Ist diese Option gewählt, verstellen Sie einen Drehregler über Bewegungen der Maus nach oben oder unten, also wie einen Schieberegler.
- **Circular**: Drehregler werden durch kreisförmiges Bewegen des Mauszeigers verstellt. Hauptvorteil: Wenn Sie an eine beliebige Position des Reglers klicken, bewegt sich der Regler sofort auf diese Position.
- **Host**: Latigo übernimmt die Bedienlogik für Drehregler aus der Host-Applikation, sofern diese dort definiert werden kann.

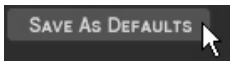
Tooltips



Tooltips sind Hinweise, die erscheinen, wenn Sie einen Regler oder eine Funktion mit dem Mauszeiger überfahren. Gerade, wenn man beginnt, sich mit einem Programm zu beschäftigen, sind Tooltips recht hilfreich. Wenn man das Programm bereits besser kennt, stören sie dagegen eher.

Wenn Sie die Tooltips in Latigo deaktivieren (Tooltips-Schalter aus), können Sie dieselben Informationen immer noch im Style-Name-Display oben in der Mitte des Plug-In-Fensters ablesen.

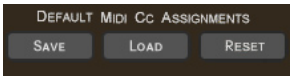
Save As Defaults



Wenn Sie in der Setup-Page alle Einstellungen gemäß Ihrer bevorzugten Arbeitsweise vorgenommen haben, können Sie mit einen Klick auf diesen Button dafür sorgen, dass diese Einstellungen gespeichert und zukünftig automatisch als Standard-Einstellungen geladen werden. Dabei werden auch die Einstellungen unter XXL und Auto Listen berücksichtigt.

Geänderte Standard-Einstellungen haben keine Auswirkungen auf zuvor gespeicherte Styles, wenn diese wieder geladen werden.

Default MIDI CC Assignments



Die Verwendung von MIDI-Controllern eröffnet Ihnen sehr weit reichende Möglichkeiten der Echtzeitsteuerung von Latigo. Wenn Sie Parameter mit MIDI-Parametern verknüpft haben, können sie diese Einstellungen als Standard-Einstellung für alle zukünftigen Projekte speichern. Neue Standard-Controller-Zuweisungen gelten nicht für zuvor bereits gespeicherte Projekte, sondern nur, wenn Sie ein neues Projekt beginnen.

- **Save**: speichert Ihre MIDI-Controller-Zuweisungen als Standard-Einstellungen für zukünftige Projekte.
- **Load**: Lädt die Standard-MIDI-Controller-Zuweisungen und überschreibt damit alle anderen MIDI-Controller-Zuweisungen.
- **Reset**: Lädt die ab Werk programmierten MIDI-Controller-Zuweisungen (siehe Kapitel „Performen mit Latigo".

Produzent und Percussionisten

Die Aufnahmen für Latigo wurden produziert von Clay Ostwald in den „Red Rock Studios" in Miami, Florida.

Clay Ostwald

Nahezu 18 Jahre Zusammenarbeit mit Gloria und Emilio Estefan haben den Produzenten und Keyboarder Clay Ostwald gleichermaßen erfolgreich wie berühmt gemacht: Wenn es Beweisen für diese Aussage bedarf, so erbringt Clay diese nicht nur in Form von Grammy-Auszeichnungen und –Nominierungen, sondern auch durch die von ihm produzierten Alben mit Platin-Status. Zu den Klienten, die ihn als Produzent in Anspruch nahmen, gehören Jon Secada, Julia Fordham, Matt Bianco, Raul Diblasio, Julio Iglesias, Luis Miguel, Madonna (für den Soundtrack zu „Evita"), Masayoshi Takanaka, Buster Poindexter, Laura Branigan, Jose Luis Rodriguez und Seiko, und auch der Soundtrack für den Hollywood-Blockbuster „The Spezialist" trägt seine Handschrift.

Edwin Bonilla

Percussion

Geboren in Puerto Rico, aufgewachsen in New Jersey gehört Edwin Bonilla zweifellos zu den besten und erfolgreichsten Percussionisten der Welt. Edwin kennt sich in praktisch allen Musikstilen zu Hause fühlt, sei es Rock, Soca, kubanische , puertoricanische, indische oder brasilianische Musik. Über seine Live- und Studio-Arbeit mit Gloria Estefan hinaus versicherten sich Künstler wie Ricky Martin, Madonna, Quincy Jones, Frank Sinatra, John Secada, Arturo Sandoval, Tony Bennett, Manhattan Transfer, Patti Labelle, Thalia, Cachao, Stevie Wonder, Tito Puente Jr. und Shakira seines außergewöhnlichen Könnens.

Olbin Burgos

Schlagzeug

In Chicago als Sohn puertoricanischer Eltern geboren, begann Olbin Burgos mit sieben Jahren Schlagzeug zu spielen. Später studierte er in Puerto Rico am „Musi Collegia Bayamon" und machte seinen Bachelor-Abschluss an der University of Miami. Olbin hat live und im Studio mit Gloria Estefan und Miami Sound Machine gespielt und war auch für Künstler wie Jon Secada, David Lee Roth, Carlos Ponce und Obie Bermudez der Drummer der Wahl.

Die Instrumente

Agogos

Agogos sind ein Paar kleiner, verschieden hoch gestimmter Glocken, die in der Hand gehalten werden. Meist sind sie aus Eisen oder Stahl gefertigt, vereinzelt findet man auch Ausführungen aus Holz.

Modernere Versionen bestehen oft auch aus drei Glocken, die auf einen Ständer montiert sind. Die Glocken sind üblicherweise in kleinen Intervallen wie eine Sekunde oder eine kleine Terz gegeneinander verstimmt.

Agogos werden mit einem Stab aus Holz oder Metall angeschlagen. Die U-förmige Verbindung der Glocken ist flexibel, wodurch der Spieler die Glocken auch zusammendrücken kann, um Ghost-Notes zu spielen.

Bombo

Der Bombo (oder Bomba) ist eine große fassförmige Trommel, die aus Brasilien stammt. In der traditionellen Ausführung besteht der Korpus aus einem ausgehöhlten Baumstamm, der an beiden Enden mit einem Schlagfell aus Tierhaut versehen ist. Der Bombo kann auf einen Ständer gesetzt werden, oder der Spieler hängt ihn sich mit einem Gurt um den Körper. Gespielt wird das Instrument mit einem Schlegel oder mit den Händen. Bei den Schlagfellen dieser Basstrommel werden die Tierhaare nicht entfernt, um ein noch dumpferes Klangbild zu erzielen.

Bongos

Bongos sind ein Paar aneinander befestigter Handtrommeln, die gemeinhin - zwischen den Knien gehalten - im Sitzen gespielt werden. Meist haben diese hoch gestimmten Trommeln einen Durchmesser zwischen etwa 15 und 20 Zentimetern und sind etwa 15 Zentimeter tief. Die beiden Bongo-Trommeln werden typischerweise im Intervall einer Quarte gestimmt und mit einer Kombination aus Finger- und Handtechniken gespielt.

Cabasa

Die Cabasa ist eine südamerikanische Rassel, bestehend aus einer Kette aus Stahlkugeln, die um einen Stahlzylinder gewunden ist. An diesem Zylinder ist ein Griff aus Holz oder Kunststoff befestigt. Gespielt wird die Cabasa, indem der Spieler den Griff rhythmisch dreht, wodurch die Kette am Zylinder reibt und so der charakteristische helle „schabende" Klang dieses Instruments entsteht.

Caxixi

Das Caxixi ist eine Rassel aus Brasilien, die von den ghanaischen Ashanti-Rasseln abgeleitet ist. Die Rassel ist aus Bast geflochten und mit Kiesel oder Samen gefüllt. Im Boden des Caxixis ist eine Scheibe eingearbeitet (traditionell aus Kürbis gefertigt), die für einen hellen Klang sorgt.

Claves

Claves sind ein Paar Stäbe aus poliertem Hartholz mit einem Durchmesser von etwa 2 bis 3 Zentimetern und einer Länge von ca. 20 Zentimetern. Einer der beiden Stäbe wird vom Spieler so in der „schwächeren" (also meist linken) Hand gehalten, dass die Handfläche einen Resonanzkörper bildet, der andere Stab dient als Schlagstock.

Congas (inklusive Quinta)

Congas sind lange, fassförmige Trommeln aus Hartholz oder Fiberglas, die mit einem Schlagfell aus Kalbshaut bespannt sind. Congas werden mit den Fingern und den Handflächen gespielt und meist als Set von zwei oder drei Exemplaren unterschiedlicher Größe eingesetzt. Die größte Trommel eines Conga-Sets ist die Tumba (ca. 30 – 33 Zentimeter Durchmesser), die mittlere Trommel ist die Conga (ca. 28 – 30 Zentimeter Durchmesser), die kleinste ist die Quinta (ca. 28 Zentimeter Durchmesser). Die Quinta wird meist für Soli und zur Einführung neuer Rhythmen in den Groove eingesetzt, Conga und Tumba für die Grundrhythmen.

Cowbell

Abgeleitet von traditionellen Kuhglocken, hat die musikalische Cowbell keinen Klöppel im Inneren, sondern wird mit einem Holzstab geschlagen. Der Klang kann variiert werden, indem man auf verschiedene Stellen der Cowbell schlägt oder diese mit der Hand dämpft. Die Hand-Cowbell ist meist recht groß und spielt den Grundtakt. Oft findet man auch Sets von Cowbells, die in Kombination mit Timbales auf einen Ständer montiert sind.

Cuica

Die Cuica ist eine Reibe- oder Friktionstrommel aus Brasilien, die im Samba ihren festen Platz hat. Innen in der Mitte des Trommelfells ist ein dünner Stab befestigt. Wenn man mit Daumen und Zeigefinger oder mit einem feuchten Lappen dran auf und ab reibt, entstehen Geräusche, die man irgendwo zwischen Stöhnen und Hundebellen ansiedeln kann. Zusätzlich kann man mit den mittleren Fingerkuppen der linken Hand das Fell neben der Stelle, an der der Stab befestigt ist, eindrücken und damit verschieden hohe Töne erzeugen.

Djembe

Die Djembe stammt aus Westafrika. Sie ist eine große kelchförmige Holztrommel, die mit Ziegen- oder Antilopenhaut bespannt ist und mit den Händen gespielt wird. Durch unterschiedliche Handstellung auf dem Fell lassen sich unterschiedlichste Klangfarben erzeugen, das Spektrum reicht vom tiefen, resonanten Bass bis zu hohen Slaps.

Ganza

Die Ganza ist ein großer, sehr lauter Metall-Shaker. Sie besteht aus einem hohlen Zylinder, der mit Erbsen, Metallschrot, Kieseln oder Ähnlichem gefüllt ist. Keine Samba kommt ohne dieses Instrument aus.

Guiro

Das Guiro ist ursprünglich ein getrockneter Kürbis, bei dem auf der Oberfläche Querkerben eingeschnitzt sind. Der Spieler fährt mit einem Holzstab über diese Kerben hinweg und erzeugt dadurch reibende, „knarrende" Klänge.

Guiros gibt es in den verschiedensten Größen, Formen und aus den unterschiedlichsten Materialien. Erwähnenswert ist hier vor allem die aus Metall gefertigte Guira aus der Dominikanischen Republik, die ausgiebig im Merengue eingesetzt wird.

Maracas

Maracas sind ein Paar Rasseln, ursprünglich aus Kürbissen gefertigt, die mit Samenkörnern gefüllt wurden. An den Kürbissen wurden Holzgriffe befestigt.

Moderne Maracas können auch aus Holz, Kokosnuss, Keramik, Kunststoff oder Leder bestehen und mit Samenkörnern, Kieselsteinen, Kügelchen oder getrockneten Bohnen gefüllt sein. Oft ist eine Maraca höher gestimmt als die andere (was man einfach durch eine andere Füllmenge erreicht), und die beiden Maracas werden dann abwechselnd und nicht wie sonst gemeinsam geschüttelt.

Da die Füllung immer einen Moment benötigt, bis sie die Wand der Maraca erreicht, kann der Spieler das Instrument nicht genau auf dem Beat bewegen, sondern muss diesen gewissermaßen „vorausahnen".

Pandeiros

Pandeiros sind brasilianische Tamburin-Trommeln, größer als die westlichen Tamburins, ausgestattet mit einem stimmbaren Fell und großen Schellen. Da die Schellen aus Weichmetallen hergestellt werden, klingen sie etwas gedämpfter, als die Schellen normaler Tamburins. Das Pandeiro wird alternativ mit der Handfläche, den Fingerspitzen und dem Daumen gespielt.

Quinta

Siehe Abschnitt „Congas".

Reco Reco

Das Reco Reco aus Brasilien ist dem Guiro sehr ähnlich. Anders als dieses wird es aber traditionell aus einem dicken Bambusstück gefertigt, aus dem das Mark entfernt ist. Bei modernen Reco Recos besteht der Körper nicht mehr aus Bambus, sondern aus Metall. Über eine Öffnung in dem Metallkörper werden drei Federn gespannt, die der Spieler mit einem Metallstab überfährt. Diese Metall-Reco-Recos unterscheiden sich im Klang stark vom Guiro, denn sie klingen nach.

Repenique

Die Repenique oder Repique ist eine sehr laute, metallisch klingende Tenortrommel aus Brasilien. Sie hat einen Durchmesser von etwa 25 bis 30 Zentimetern und ist an beiden Enden mit Fellen bespannt. Die Repenique wird oft mit einer Hand und mit einem Stock gespielt, wobei die Hand den ersten Schlag des Taktes betont.

Samba-Pfeife Whistle

Die Samba Whistle oder Apito ist eine Trillerpfeife aus Holz, Kunststoff oder Metall, mit der man drei verschieden hohe Töne erzeugen kann. Im Samba benutzt der Anführer einer Batteria die Apito oft, um die Gruppe musikalisch zu dirigieren.

Shaker

Shaker gibt es in vielen Formen, und sie werden aus den unterschiedlichsten Materialien gefertigt wie beispielsweise Kunststoff, Metallrohr, Hartholz oder sogar Bein. Auch die Füllungen sind verschieden: Alles von Samenkörnern über Stahlkügelchen bis zu Bohnen oder kleinen Kieseln ist möglich.

Shekere

Beim Shekere handelt sich um einen geleerten Kürbis, der getrocknet und mit einem Netz kleiner Plastik- oder Glasperlen überzogen ist. Der an einen Shaker erinnernde Klang entsteht dadurch, dass das Perlennetz durch das Schütteln des Instruments an die Wand des Korpus schlägt. Eine andere Spielart ist, gegen den Kürbis zu schlagen und dadurch einen Klang zu erzeugen.

Surdo

Das Surdo ist eine große Basstrommel aus Metall oder dünnem Holz, die an beiden Enden mit Fellen bespannt ist. Im Samba ist sie die vielleicht wichtigste Trommel, denn mit ihr wird der „Herzschlag" der Samba erzeugt.

Das Surdo wird normalerweise mit einem Riemen über der Schulter oder mit einem Hüftgurt getragen. Eine Hand schlägt mit einem Filzschlegel auf das Fell, mit der anderen Hand wird das Fell gedämpft oder so unter höhere Spannung gesetzt, um die Tonhöhe zu verändern.

Tambora

Die Tambora ist eine kleine, beidseitig bespannte Trommel. Traditionell wird die Tambora zwischen die Knie geklemmt, der Spieler schlägt ein Fell mit der Hand an und das andere mit einem Holzschlegel.

Timbales

Timbales sind ein Paar Metalltrommeln, die gemeinsam auf einem Ständer befestigt werden. Die Trommeln sind nur einseitig bespannt, also unten offen. Der Spieler spielt sie stehend mit normalen Drumsticks, wobei außer den Fellen oft auch die Seiten der Kessel und die Rims als Schlagflächen genutzt werden.

Die beiden Trommeln unterscheiden sich leicht in Größe und Stimmung, sind dabei aber insgesamt relativ hoch gestimmt und produzieren einen sehr lauten, durchsetzungsfähigen Sound. Sehr oft hat der Timbales-Spieler zusätzlich noch ein kleines Crash-Becken und/oder Cowbells zur Verfügung, um Akzente und Variationen zu erzeugen.

Triangel

Die Triangle ist ein Stahlstab, der in eine dreieckige Form gebogen ist. Die Konstruktion ist an einer Ecke offen, wodurch das Instrument eine unbestimmte Tonhöhe hat. Die Triangel wird an einem Faden aus Darm, Draht oder Nylon aufgehängt und mit einem Stahlstab angeschlagen.

Wataki

Eine Wataki ist eine kleine brasilianische Cowbell.

Drum-Kit

Auch wenn die meisten Musiker mit den einzelnen Instrumenten eines Schlagzeugs vertraut sein dürften, werden wir sie hier noch einmal kurz beschreiben. Dabei benutzen wir die Latigo-Terminologie, damit Sie die Instrumente in Latigo stets eindeutig identifizieren können.

- **Kick**

Die Kick- oder Bass-Drum ist die größte Trommel eines Drumsets. Sie steht auf dem Boden und wird mit einem Pedal gespielt, an dem ein Schlegel befestigt ist. Der Klang ist gleichzeitig perkussiv (daher „Kick"-Drum) und profund (daher „Bass"-Drum) und gibt somit meist den Pulsschlag eines Grooves vor.

Snare

Die Snare ist eine zylindrische Trommel, die auf der Ober- wie der Unterseite mit einem Fell bespannt ist. Der Durchmesser variiert je nach Ausführung typischerweise zwischen ca. 25 und 35 Zentimetern, die Tiefe zwischen etwa 8 und 30 Zentimetern. Die Snare steht normalerweise zwischen den Beinen des Schlagzeugers. Der typische Klang der Snare entsteht dadurch, dass unter dem unteren Fell ein Satz von Metallfedern montiert ist (der so genannte Snare-Teppich), der mitschwingt, wenn man auf die Trommel schlägt.

Rim

Der Begriff „Rim" dient in Latigo zur Unterscheidung normaler Snare-Schläge und solcher, die kurz und trocken auf den Rand (Rim) der Snare ausgeführt werden. Im letzteren Fall entsteht ein charakteristisches „Klack"-Geräusch", der „Rimshot".

Sticks

Der Begriff „Sticks" steht in Latigo für eine Spielart, bei der der Schlagzeuger mit den Stöcken auf dem Rand der Snare oder eines Toms spielt, wodurch kurze, metallische Geräusche entstehen.

Hi-Hat

Eine Hi-Hat besteht aus einem Paar horizontal liegender Becken, die übereinander angeordnet sind. Gespielt wir die Hi-Hat mit den Stöcken. Der Schlagzeuger variiert den Klang der Hi-Hat dadurch, dass er die beiden Becken mit Hilfe eines Pedals näher zueinander oder weiter voneinander weg bewegt. In der unteren Position des Pedals werden die beiden Becken aneinander gepresst, die Hi-Hat ist „geschlossen" (engl: closed). In der oberen Position des Pedals berühren sich die Becken nicht mehr, die Hi-Hat ist offen (engl: open). Selbstverständlich sind Tausende von Zuständen zwischen diesen beiden Extremen möglich, wodurch man mit einer Hi-Hat eine Fülle unterschiedlicher Sounds erzeugen kann.

Toms

Zu einem Schlagzeug gehören normalerweise auch mehrere Hängetoms, die an der Kick-Drum befestigt sind, sowie ein Standtom, das neben dem Schlagzeuger steht. Toms sind zylindrische Trommeln, die ein- oder beidseitig bespannt sein können. Musikalisch dienen sie meist zum Spielen von Fills, Rolls etc.

Crash

Ein Crash-Becken wird normalerweise zur Betonung besonders wichtiger Schläge oder in Fills gespielt. Die meisten Drum-Kits enthalten mehrere Crash-Becken unterschiedlicher Größe und mit unterschiedlichem Klang.

Information zu den Styles

Style	Kategorie /Region	Original-Tempo	Patterns	Zusätzliche Informationen
Afro-Cuban Mix	Afro-kubanisch	120	Afro-Cuban 6/8	Dies sind Variationen der traditionellen, alten afro-kubanischen 6/8- und 12/8-Rhythmen. Einige Rhythmen betonen das 6/8-Feel, einige ein 12/8-Feel, und mancher wird vielleicht sogar eine Betonung der 1/4-Noten empfinden. Musiker bezeichnen das generelle Triolen-Feel hier gemeinhin als „6/8-Feel".
			Palo	Dieser Rhythmus wird üblicherweise bei heiligen Zeremonien der afro-kubanischen Religion von „Palo" und „Lucumi" eingesetzt.
			Abacua	Dieser Rhythmus wird üblicherweise bei heiligen Zeremonien der afro-kubanischen „Abacua"-Religion eingesetzt.
			Afro-Cuban 12/8	Siehe oben unter „Afro-Cuban 6/8".
			Mongo	Dieser Rhythmus ist Mongo Santamaria gewidmet.
			Bembe	Oft gespielt auf dem Fest der „Orichas", den Göttern der afro-kubanischen Religion in der „Yoruba"-Sprache..
Columbia	Afro-kubanisch	100	Columbia	Ein im 6/8-Feel gespielter afro-cubanischer Rhythmus. Einer der drei Hauptstile der Rumba.
Comparsa	Afro-kubanisch	120	Comparsa	Als Comparsa werden die Karnevalsumzüge auf Kuba bezeichnet. Der Begriff Comparsa kann sich weiterhin auch auf eine bestimmte Musikgruppe beziehen, die während des Karneval die „Conga" spielt.
Cucuye	Afro-kubanisch	120	Cucuye	Traditioneller afro-kubanischer Tanz, der während des Karneval aufgeführt wird, vor allem im Ostteil von Kuba.
Guaguanco	Afro-kubanisch	095	Guaguanco Timba	Der Guaguanco ist ein afro-kubanischer Rhythmus, der zur Rumba-Familie gehört. Diese Rhythmus-Sektion ist insofern außergewöhnlich, als hier drei Conga-Spieler beteiligt sind: Tumbadora, Segundo und Quinto.
			Salsa	Siehe „Guaguanco" (oben).
			Mambo	Siehe „Guaguanco" (oben).
			Mozambique	Ein afro-kubanischer Rhythmus aus dem Umfeld des Karneval, kreiert in den frühen 60ern von Pello el Afrokan.
Bossa Nova	Brasilien	100	Bossa Nova	Dieser Musikstil ist ein hervorragender Beweis für die Erneuerungsfähigkeit der Popularmusik Lateinamerikas, und das nicht nur, weil er auch in anderen Ländern – allen voran den U.S.A. – äußerst erfolgreich war und ist.

Style	Kategorie /Region	Original-Tempo	Patterns	Zusätzliche Informationen
Samba Fast	Brasilien	115	Samba	Das Wort Samba ist portugiesisch und ist abgeleitet von „Sembe", einem Wort, das in vielen westafrikanischen Sprachen vorkommt, darunter auch der Sprache der Bantu, die im 17. bis 19. Jahrhundert mit den afrikanischen Sklaven nach Brasilien gelangte. Der Begriff bezieht sich auf die Anbetung oder das Beschwören der Geister der Vorfahren oder von Göttern durch einen Schrei.
Samba Slow	Brasilien	090	Samba	Siehe „Samba Fast" (oben).
Calypso Fast	Karibik	120	Calypso	Die Musik der Menschen von Trinidad und Tobago. Die Wurzeln des Calypso reichen zurück bis zu den afrikanischen Sklaven, die auf diese Inseln gebracht wurden, um auf den Zuckerrohrplantagen zu arbeiten.
Calypso Slow	Karibik	085	Calypso	Siehe „Calypso Fast" (oben).
Merengue Fast	Karibik	120	Merengue	Merengue ist eine Form von Tanzmusik, die man typischerweise mit der Dominikanischen Republik assoziiert.
Merengue Slow	Karibik	085	Merengue	Siehe „Merengue Fast" (oben).
Bolero	Kubanische Tenzmusik	085	Bolero	Eine afro-kubanische Balladenform mit langsamem Tempo und meist romantischen Texten. Man sagt, Pepe Sanchez hätte den kubanischen Bolero 1885 mit der Komposition „Tristeza" erfunden.
Cha Cha Cha	Kubanische Tanzmusik	120	Cha Cha Cha	Ein Tanz- und Musikstil, der sich aus dem Danzon-Stil entwickelt hat. Als erster Cha Cha Cha gilt die 1953 geschriebene Komposition „Engañadora" des kubanischen Bandleaders Enrique Jorrin.
			Son Montuno	Der einflussreichste kubanische Stil, entstanden in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in der östlichen Provinz Oriente. Er kombiniert spanische Elemente und Instrumente des „Cancion"-Stils mit afrikanischen Rhythmen und Percussion-Instrumenten.
Salsa+Mambo 1	Kubanische Tanzmusik	095	Salsa	Der Begriff Salsa wurde in den späten 60ern und frühen 70ern in New York geprägt. Er bezeichnet die Vermischung vieler verschiedener Tanzstile zu neuen Tanzmusik-Arrangements.
			Mambo	Übergreifende Bezeichnung für den populären Tanz- und hybriden Musikstil, der in den 40ern und 50ern entstand.
Salsa+Mambo 2	Kubanische Tanzmusik	100	Pilon	Ein Rhythmus, der von Enrique Bonne im östlichen Teil von Kuba kreiert wurde.

Style	Kategorie /Region	Original-Tempo	Patterns	Zusätzliche Informationen
			Pello Mozambique	Ein afro-kubanischer Stil, der häufig im Karneval anzutreffen ist. Kreiert wurde er in den frühen 60ern von Pello el Afrokan.
			Charanga	Ein Musikstil, der zu Beginn des 20. Jahrhunderts aus dem „Danzon" entstand. Charakteristisch ist die einzigartige Instrumentierung mit Holzbläsern, einer Streicher-Sektion und einer Rhythmus-Sektion, betehend aus Bass, Timbales, Guiro und Conga.
			Caballo	Dieser Begriff wir zur Beschreibung einer Form der rhythmischen Begleitung benutzt, die gefühlsmäßig an das Traben eines Pferdes gemahnt.
Songo	Kubanische Tanzmusik	095	Songo	Ein Tanzrhythmus, der 1969 von der kubanischen Gruppe „Los Van Van" kreiert wurde. Mit seinem „Pop"-Feeling revolutionierte er die kubanische Tanzmusik.
Colombian	Kolumbien	100	Cumbia	Ursprünglich die einheimische Tanzmusik der schwarzen Community an der Atlantikküste von Kolumbien mit Wurzeln in der Musik der afrikanischen Sklaven, die im 19. Jahrhundert ins Land kamen. Die Cumbia kombiniert lateinamerikanische Melodiestrukturen mit afrikanischen Rhythmen und Komponenten aus der Indio-Kultur.
Bomba+Plena	Puerto Rico	100	Plena	Ein bedeutendes Genre der Volksmusik Puerto Ricos, wie sie insbesondere in den Küstenregionen der Insel gepflegt wird. Die Plena ist eine erzählende Liedform, die sich mit dem Schmerz und der Ironie des menschlichen Lebens und mit dem Leben der Menschen in ihren Gruppen und Gemeinschaften beschäftigt.
			Bomba	Ein einzigartiges Tanzmusikgenre aus Peurto Rico. Es gilt als gesichert, dass dieser Musikstil seine Wurzeln in Westafrika hat.
Danza Fast	Puerto Rico	090	Danza	Eine Musik- und Tanzform aus dem 19 Jahrhundert, entstanden aus dem „Contradanza" und Vorläufer des kubanischen „Danzon"-Stils.
Danza Slow	Puerto Rico	065	Danza	Siehe „Danza Fast" (oben).
Gaita	Venezuela	120	Gaita	Ein 6/8-Rhythmus aus Venezuela.

Credits

Produzenten

Peter Gorges & Clay Ostwald

Leiter der Entwicklung

Paul Kellett

Percussion-Aufnahmen

Produzent:

Clay Ostwald

Künstler:

Edwin Bonilla, Olbin Burgos

Virtuelles Instrument

Audio-Engine:

Paul Kellett

Playback-Algorithmen:

Mario Reinsch

Benutzungsoberfläche:

Benjamin Wendelstein

Ambience- & Dynamics-Effekte:

Klaus Piehl, Matthias Klag

Audiobearbeitung

Sounddesign:

Mark Ovenden, Edwin Hettinger

Samplebearbeitung:

Malte Bieler, Sascha Haske

Design & 3-D-Rendering

Schmidtdesign, Hamburg

Additional Graphic Design:

Julius Schmitz

Audiobearbeitung

Sounddesign:

Mark Ovenden, Edwin Hettinger

Samplebearbeitung:

Malte Bieler, Sascha Haske

Design & 3-D-Rendering

Schmidtdesign, Hamburg

Additional Graphic Design:

Julius Schmitz

Support

Für Treiberaktualisierungen und zusätzliche Informationen empfehlen wir Ihnen, regelmäßig die M-Audio-Webseiten unter www.m-audio.com zu besuchen. Von dort aus geht es zu den Treibern, News, FAQs, Produktinfos und zum technischen Kundendienst.

Warenzeichen

Wizoo und Latigo sind Warenzeichen der Wizoo Sound Design GmbH. VST ist ein eingetragenes Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH. Das Audio-Units-Logo und das Audio-Units-Symbol sind Warenzeichen von Apple Computer Inc. RTAS ist ein eingetragenes Warenzeichen von Avid Technology, Inc., seiner Niederlassungen und seiner Unternehmensbereiche. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. AMD ist ein Warenzeichen von Advanced Micro Devices Inc. Das Mac-Logo ist ein Warenzeichen, das unter Lizenz benutzt wird. Macintosh, Power Macintosh und Mac OS sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz benutzt werden. Microsoft und Windows XP sind Warenzeichen bzw. registrierte Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sindTModer ® Ihrer jeweiligen Inhaber.

Nicht autorisiertes Kopieren, Mieten oder Verleihen dieser Software ist strengstens untersagt. Alle Spezifikationen können ohne Ankündigung geändert werden.

Hergestellt in Deutschland. © Wizoo Sound Design GmbH 2004

developed by

WIZOO

an M-Audio partner

050523_Latigo_UG_DE01